



Transmedias para la divulgación, uso y apropiación de investigaciones e innovaciones pedagógicas

La apropiación social del conocimiento que producen los maestros en sus prácticas pedagógicas; las transformaciones culturales que inciden en las formas de aprender motivadas por el uso creciente de lenguajes mediáticos y de tecnologías de información y comunicación; han llevado al Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico (IDEP) y a la Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO, a desarrollar el proyecto *Transmedias para la divulgación, uso y apropiación de investigaciones e innovaciones pedagógicas*. El objetivo del proyecto es potenciar las capacidades comunicativas y pedagógicas de los maestros, mediante la formación, investigación, creación y fortalecimiento de procesos pedagógicos que hacen uso de las narrativas transmedia. El Magazín Aula Urbana entrevistó a los investigadores Eduardo Gutiérrez, Germán Muñoz y Elder Tobar Panchoaga, para que nos contaran de qué forma la narración transmedia contribuye a la apropiación social del conocimiento.

Por: **Javier Vargas Acosta**
vjavier7@gmail.com

El profesor Eduardo Gutiérrez es licenciado en lenguas y literatura, doctorando en Educación con maestría en educación. Diseñador y acompañante en procesos de sistematización, acción y creación en comunicación.

Magazín Aula Urbana: ¿qué espacio llenaría este proyecto?

Eduardo Gutiérrez: no consideramos que el asunto transmedia sea un hecho ajeno o dis-

tante respecto a la escuela, ya que en general en los espacios escolares hacemos ejercicios transmediales todo el tiempo. Lo que sucede es que en este momento con el auge de las tecnologías de la información y la comunicación lo transmedia ha recibido un impulso tecnológico. De ahí que siguiendo esa lógica lo que tendríamos que decir ante este proyecto es que hay unos saberes de las prácticas pedagógicas que están presentes y a los que no hay que renunciar por el hecho de la irrupción de los transmedial.

MAU: ¿qué propone cuando dice que en esta propuesta está en juego unos diálogos de saberes que propician convergencia?

EG: en este tipo de apuestas formativas debemos procurar que los docentes sean conscientes de que la mayoría de nuestros aprendizajes están en el ámbito de la convergencia. Aprendemos en distintos espacios, en la conversación en la cafetería, en el aula, en los medios de comunicación que frecuentamos. Entonces, en esa perspectiva

los maestros debemos pensar hacia la convergencia, y así tendríamos no solo una correlación en lo tecnológico sino entre las tecnologías nuestras tradicionales, como la palabra, la escritura y las tecnologías nuevas que están en juego.

MAU: ¿cómo diferenciar lo transmedia de la multimodalidad?

EG: a raíz de la gran pluralidad de sistemas de representación podemos decir que la multimodalidad está presente en nuestra vida cotidiana y lo que hace lo transmedia es capitalizar la multimodalidad, la multimodalidad que utiliza múltiples sistemas de representación. Así que el asunto transmedial no se reduce a múltiples medios ni a múltiples lenguajes, sino que la clave de lo transmedial es su universo narrativo. Luego pensado para la escuela el universo que quiero trabajar puede ser la naturaleza; cuántos relatos y soportes posibles podríamos tener para acceder a ese universo, podríamos decir que es infinito. Ahora, la pregunta es cómo diseñar la posibilidad de meterme en ese universo desde las distintas entradas, los diversos medios y lenguajes pensando en una cosa, ninguno de ellos agotará el universo temático. Siempre estará abierta la puerta para que en mi convergencia los estudiantes entren por distintos lados a las múltiples dimensiones de ese universo que yo como docente les propongo.

Elder Tobar Panchoaga es comunicador social y productor visual, especialista en creación de proyectos multiplataforma y narrativas transmedia.

Magazín Aula Urbana: ¿cuál es el mayor reto que tienen los maestros al incitar la creatividad de sus estudiantes?

Elder Tobar Panchoaga: el mayor reto que enfrenta cualquier docente que quiere transmitir un concepto o generar algún tipo de reacción es

es poder establecer enlaces valiosos con sus estudiantes. Ese reto creativo no viene solamente de qué temas voy a enseñar, sino cómo los voy a enseñar, bajo qué parámetros, en qué tipo de condiciones y qué cosas les interesan a ellos como usuarios. Ya el docente no debe pensar solamente en cómo crear contenidos, sino cómo la van a entender los estudiantes, bajo qué lenguaje, contexto, en qué tipo de medio y con qué condiciones. Y eso no solo es un asunto de transmitir información sino de empezar a pensar en esas variables como un conjunto armónico que puedan mover emocionalmente a los estudiantes. Este es tema en el que hay que empezar a pensar y trabajar en conjunto.

MAU: usted habló de que hay un relato o lenguaje especial, y aquí estamos hablando del acto educativo que investiga e innova. ¿Cuál es ese lenguaje y relato especial en este proyecto.


ETP: en el nivel práctico las narraciones son universales, enseñan, educan y permiten aprender cosas valiosas y son una de las formas más eficientes para que nosotros nos relacionemos con cualquier tema y con los demás. Por ejemplo, la química podría ser explicada por medio de una aventura, la historia puede ser enseñada a través de un video juego. De allí que esas narraciones en la medida que van pasando por esos distintos modos de explicar, por esas mediaciones se van separando y adaptando a ellas aunque la narración sigue siendo la misma. Lo más importante es cómo el docente logra vincular emocionalmente a los estudiantes para llevarlos por un viaje en el que vivan la experiencia y la aventura del descubrimiento y el conocimiento.

Germán Muñoz es filósofo, doctor en sociolingüística y en ciencias sociales: niñez y juventud.

Magazín Aula Urbana: ¿qué plantea usted cuando habla de una convergencia cultural?

Germán Muñoz: los seres humanos estamos inmersos en una cultura que inicialmente fue influenciada por los medios tradicionales (prensa, radio, televisión), y en la actualidad está basada en una serie de elementos tecnológicos y en la digitalización que están produciendo una transmediación. En este punto hay que aclarar que no se trata solo de una convergencia tecnológica o entre máquinas conectadas entre sí, sino que estas tecnologías están propiciando que los seres humanos estemos viviendo en un mundo lleno de lenguajes, intercambio de sentidos y formas diferentes de pensar que están produciendo una convergencia y dinamizando nuestra cultura.

MAU: ¿qué papel juega la escuela para entender estas convergencias?

GM: la escuela tiene una obligación en el sentido de alfabetizar sobre la manera en que debemos actuar ante las nuevas tecnologías digitales y a esto se le denomina transmediación educativa. Y este rol se fundamenta en el empoderamiento de unos ciudadanos, y cuando hablo de ciudadanos nos referimos a unos seres con unos derechos. Aquí no solo se trata de llevar a los estudiantes a que tengan acceso a la información y que dominen las técnicas de los múltiples medios que ofrece la era digital, sino para que puedan discernir y hacer una lectura crítica de los sentidos que subyacen en los mensajes que ofrece la cibercultura en la que vivimos. Para ello son importantes proyectos como este que basados en la investigación lleven a los maestros y a sus estudiantes al aprovechamiento pleno de los recursos de la multimedia para propiciar el acercamiento a nuevas formas de conocimiento cada vez más humanas y llenas de valores. 

Ejes de las narrativas transmedia en la innovación académica



Fuente: Proyecto Transmedias para la divulgación, uso y apropiación de investigaciones e innovaciones pedagógicas.